

Nintendo®

World
Championships

NES EDITION™



BALLOON FIGHT

Diventa un asso del volo... con i palloncini!

Abbatti i nemici prima che si alzino in volo!

Il successo dipende da quanti nemici riesci a sconfiggere subito prima che prendano quota. Ecco i percorsi migliori per completare ciascun livello.



Livello 1



Puoi abbattere i 3 nemici prima ancora che si alzino da terra. Ma se è troppo difficile, cerca di abbatterne almeno 2.

Livello 2



Sconfiggi 3 nemici prima che prendano quota, il quarto subito dopo essersi levato in volo e l'ultimo mentre ti viene incontro.

Livello 3



Con un po' di pratica puoi sconfiggere 3 nemici prima che prendano quota e il resto quando è in volo.



Donkey
Kong

1° livello - Il percorso più breve

Raggiungi la fine con
meno mosse possibili.

Non prendere alcun martello

Con un martello puoi distruggere i barili, ma finché ne hai uno non puoi usare le scale. Meglio lasciar perdere i martelli.

Meglio evitare i salti

È vero che per evitare i barili devi saltare, ma ciò ti fa perdere tempo prezioso. Cerca di ridurre i salti al minimo indispensabile.



Quando atterri dopo un salto non potrai muoverti per una frazione di secondo.



Fine

Inizio

Con 6 scale, la vittoria è assicurata

Usa solo le scale posizionate lungo il percorso più breve. Scegline con cura e la scalata al successo è assicurata.

Sali sulle scale il prima possibile

Mario può salire su una scala anche senza essere esattamente sotto di essa. Risparmia tempo salendo appena è possibile.



Usa **+** per salire sulla scala dalla posizione indicata.

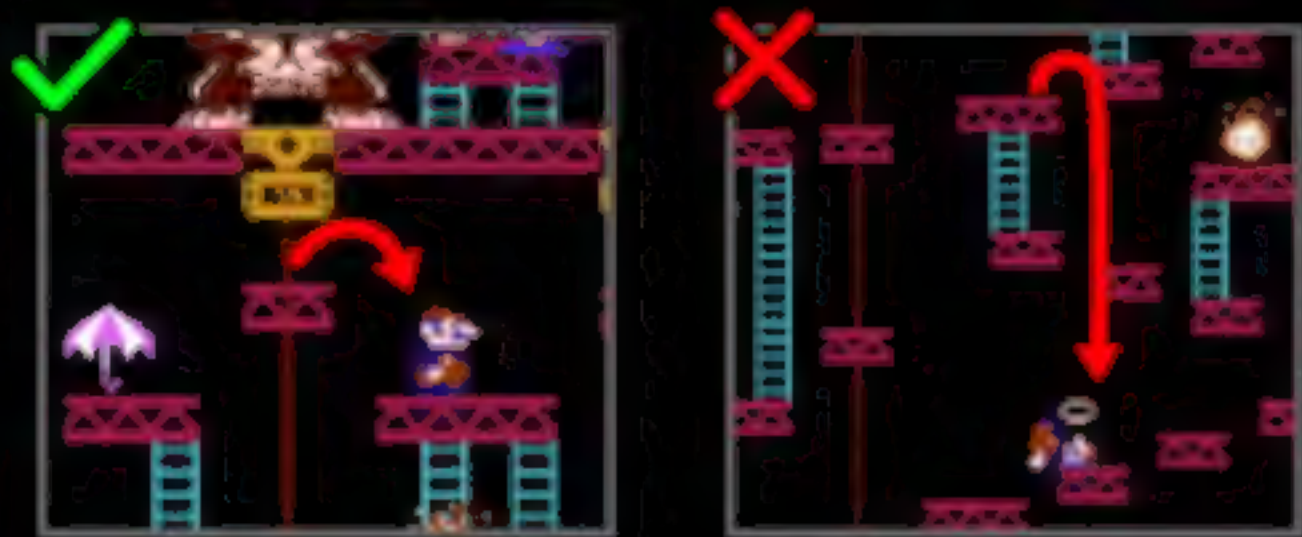
DONKEY
KONG

2° livello - Il percorso più breve

Scegli il momento giusto per saltare.

Non cadere da altezze elevate

Se cadi da un'altezza superiore a quella di Mario subirai una penalità. Fai attenzione.



Occhio a non scottarti

Il nemico sulle scale affiancate ti inseguirà. Osservare i movimenti e salta sull'ascensore alla sua destra al momento giusto.



Non prendere alcun oggetto

Se prendi gli oggetti che Pauline ha perso otterrai dei punti, ma perderai tempo prezioso. Ignora gli oggetti e punta al traguardo.

Occhio ai cric

Donkey Kong lancia dei cric che rimbalzano a intervalli regolari. Cerca di evitarli fermandoti in cima alla scala e poi procedi.



Calma e sangue freddo. Non farti sfiorare dal pericolo.

Donkey
Kong

3° livello - Il percorso più breve

Afferra i bulloni il più
in fretta possibile!

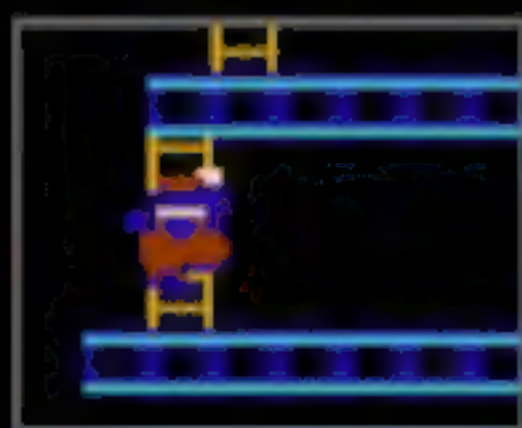
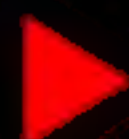
Rimuovi i bulloni e voltati

Dopo aver rimosso i bulloni al penultimo piano come indicato, voltati e sali sulla scala per raggiungere l'ultimo. Evita di saltare se non è necessario!



Sali sulla scala appena possibile

Mario può salire su una scala anche senza essere esattamente sotto di essa. Il metodo è lo stesso illustrato a pagina 1.



Dopo aver rimosso l'ultimo bullone...

Fine

1-007600

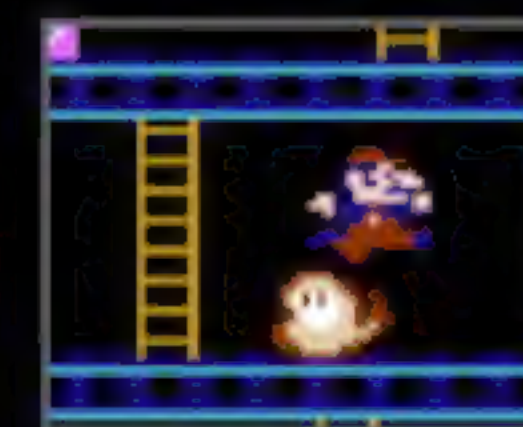
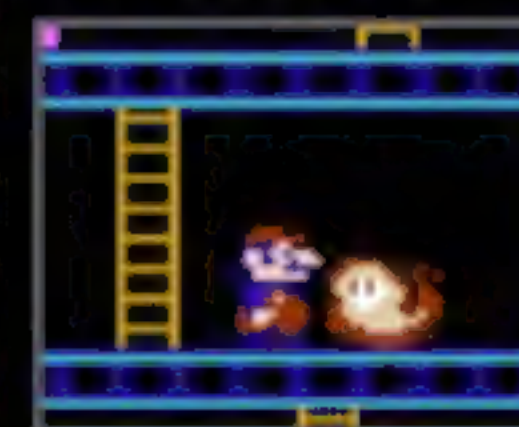
TOP-007600

(M)(BONUS)(L)
(2)(4900)(1)

Inizio

"Evitare i salti"? Come non detto...

Evita il nemico eseguendo un salto con **+** e **A** subito prima di toccarlo.



Attenzione, però: se salti troppo presto gli atterrerai addosso.

Rimuovi i bulloni in quest'ordine

Puoi rimuovere i bulloni in qualsiasi ordine, ma potrebbe volerci più tempo. Segui il percorso indicato per impiegare il minor tempo possibile.

Battere il tempo sul tempo!



Vai veloce come il vento!

Il segreto per impiegare meno tempo è usare il turbo, saltare come si deve e anche scegliere la traiettoria migliore. Fai attenzione a dove salti e alla posizione degli ostacoli.

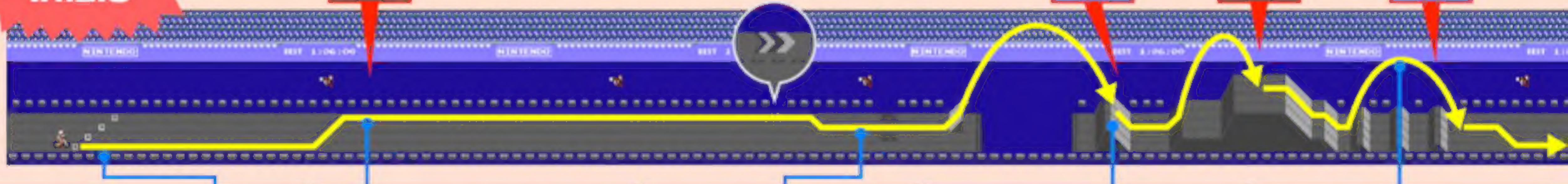
1

Impara a usare il turbo!



Il turbo (B) è più potente della normale accelerata (A). Usalo alla partenza, per darti lo slancio prima di un salto e anche dopo per riacquistare velocità. Occhio a non surriscaldare il motore!

Inizio



Usa il turbo (B) sin dalla partenza per assicurarti una rapida accelerazione.

Spostati sull'area di raffreddamento nella corsia superiore per raffreddare il motore.

Poi evita il fango a seguire, resta su quella corsia e preparati a saltare.

Atterra sulla discesa per ottenere un po' di spinta e poi affronta i nuovi ostacoli.

Se hai abbastanza accelerazione, puoi sorvolare insieme i 3 ostacoli successivi.

Battere il tempo sul tempo!

2

Usa le aree di raffreddamento.

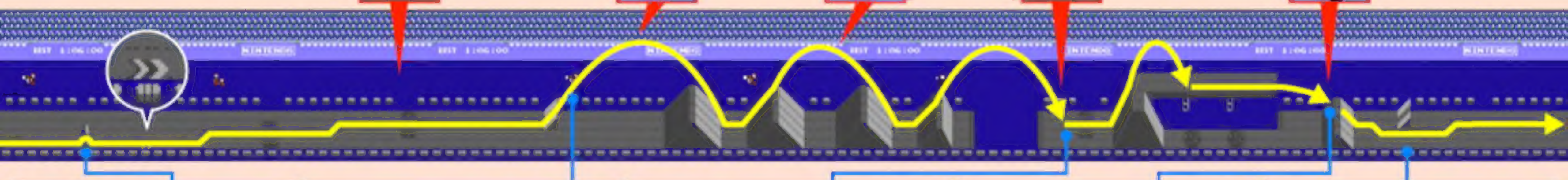
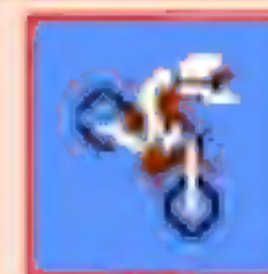
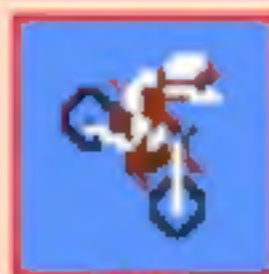


Svuota l'indicatore della temperatura passando su più aree di raffreddamento possibile. In questo modo avrai più turbo a disposizione.

3

Fai attenzione all'assetto quando atterri.

L'assetto della moto all'atterraggio è molto importante. Se, quando atterri, non è parallelo all'angolo d'inclinazione del terreno, perderai del tempo o ti capovolgerai.



Impenna sul piccolo ostacolo e poi passa sulla seconda area di raffreddamento.

Abbassa la ruota anteriore dopo il salto per coprire una distanza maggiore.

Subito dopo c'è del fango: meglio trovarsi sulla corsia giusta con un certo anticipo.

Dopo un salto, solleva la ruota anteriore per ridurre il rischio di cadere.

Evita questa rampa e preparati a saltare da quella successiva.

Battere il tempo sul tempo!

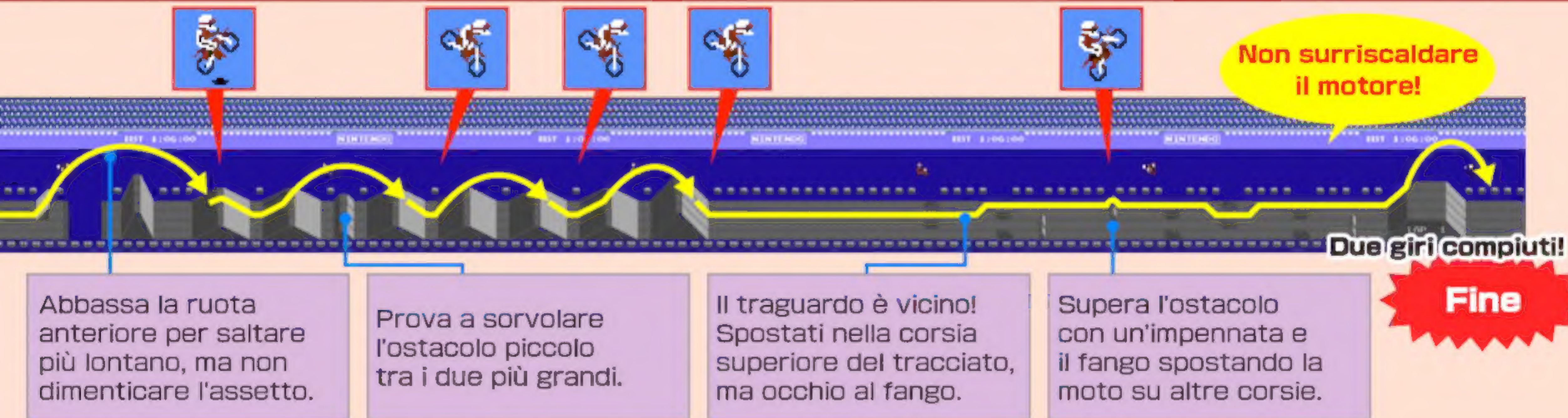
4

Esegui il salto più appropriato.

Durante un salto, abbassa la ruota anteriore per prendere velocità e coprire più distanza. Al contrario, solleva la ruota anteriore per rallentare e saltare più in alto del solito.



Cerca di calcolare la distanza che vuoi coprire con un salto e regola l'assetto della moto di conseguenza.



ICE CLIMBER



**Salta e afferra
Condor!**

Punta alla vetta!



**In montagna bisogna risparmiare
le energie e anche i salti**

Evita di eseguire salti superflui che ti fanno perdere tempo prezioso. Impugna il martello e comincia la scalata!

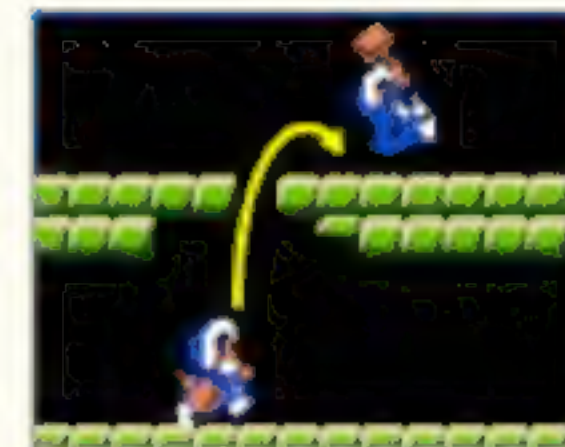
Cerca il punto debole

Ogni piano è costituito da uno o due blocchi. Con ogni salto ne distruggi uno, perciò colpisci i punti in cui un piano è più sottile per risparmiare tempo.



Passa attraverso il varco

Per raggiungere il piano superiore basta distruggere un singolo blocco. Esegui dei salti ben mirati e te ne basteranno solo due per procedere.



Due tipi di salti

Esistono due tipi di salti, da eseguire in modi e situazioni diversi. Usa quello giusto per ottenere il risultato desiderato.

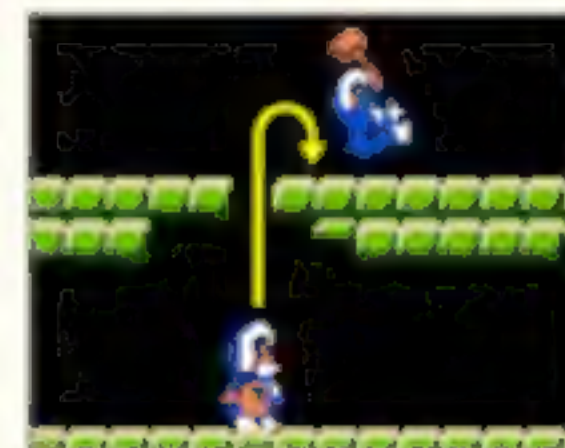
Salto laterale

Salta di lato con **A** mentre stai usando **+**. Se salti dopo una rincorsa andrai ancora più lontano.



Salto sul posto

Premi **A** restando sul posto. Usa **+** in aria e ti sposterai per passare attraverso il varco più facilmente.



Tour della fortezza!



Un caloroso benvenuto alla fortezza degli Inferi!

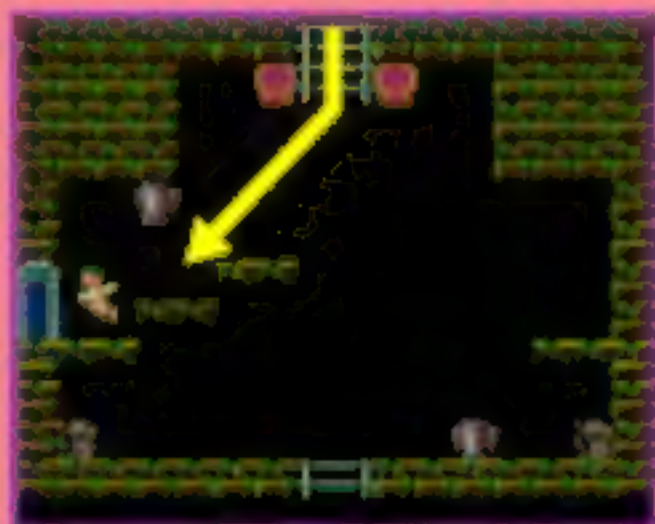
L'interno della fortezza è un dedalo. Evita i mostri e procedi come indicato a destra. Se liberi i guerrieri Centurion con un martello, ti aiuteranno con il boss!



Importante!

Hai le ali, usale!

Arrivando dalla stanza superiore, tieni **+** e raggiungi la pedana. Se la manchi dovrai ricominciare dall'inizio.



Ai nostri ospiti di salute cagionevole consigliamo la sorgente termale!

Inizio

Aiuto, è Bicerberus!

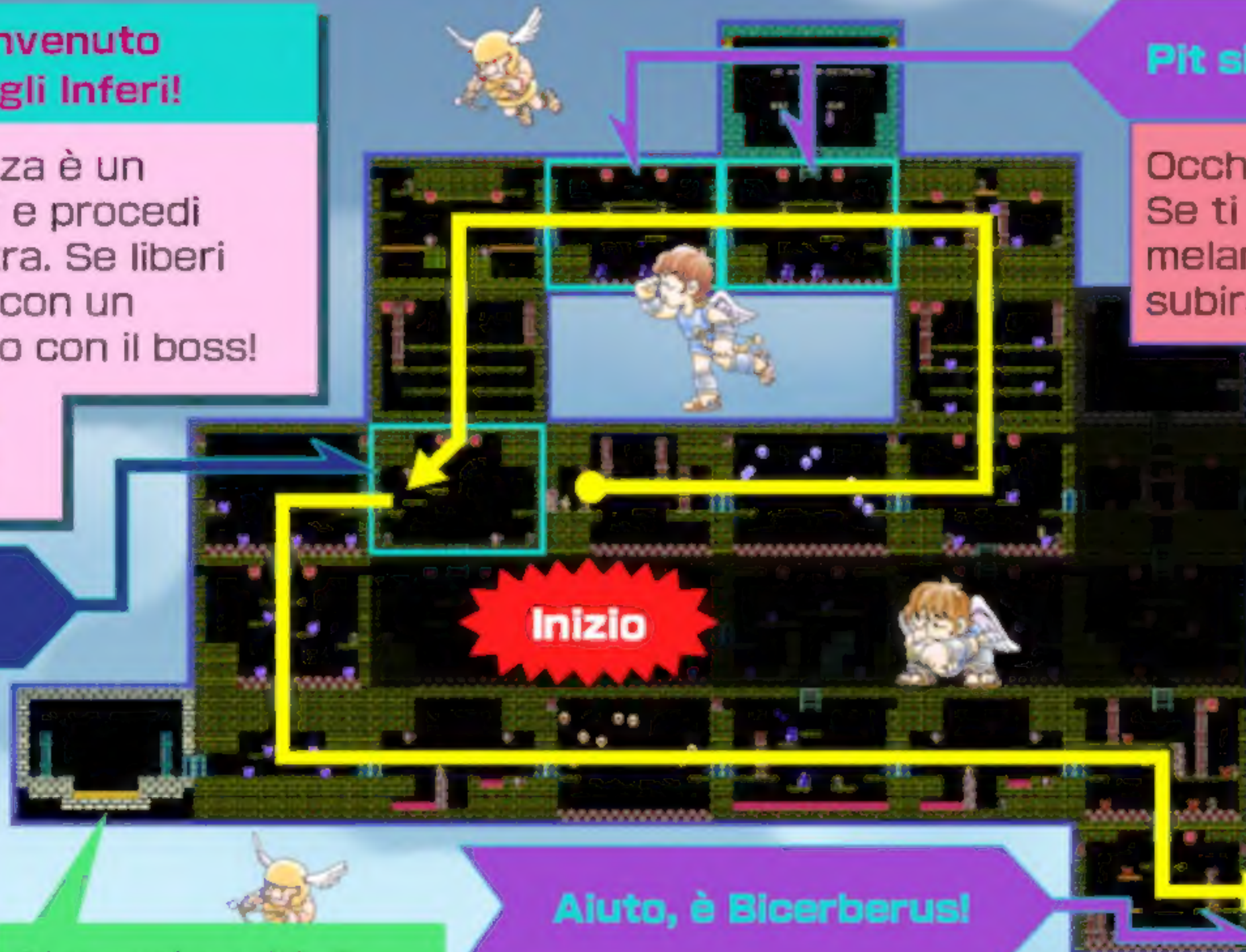
Passa sotto Bicerberus quando salta e scocca le tue frecce. Ricorda: il martello fa più danni di due frecce, quindi se ne hai uno, usalo!

Pit si trasforma in melanzana!

Occhio ai Maghi Melanzana! Se ti trasformano in una melanzana in questa sfida, subirai una penalità di tempo!



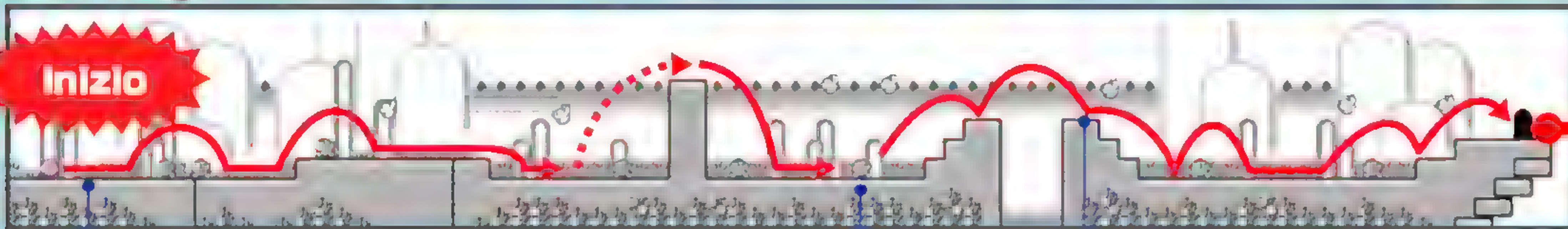
Fine



Tutti i trucchetti nero su bianco!



Inizio



Parti subito correndo e usa la velocità guadagnata per sorvolare tutti i Waddle Dee.



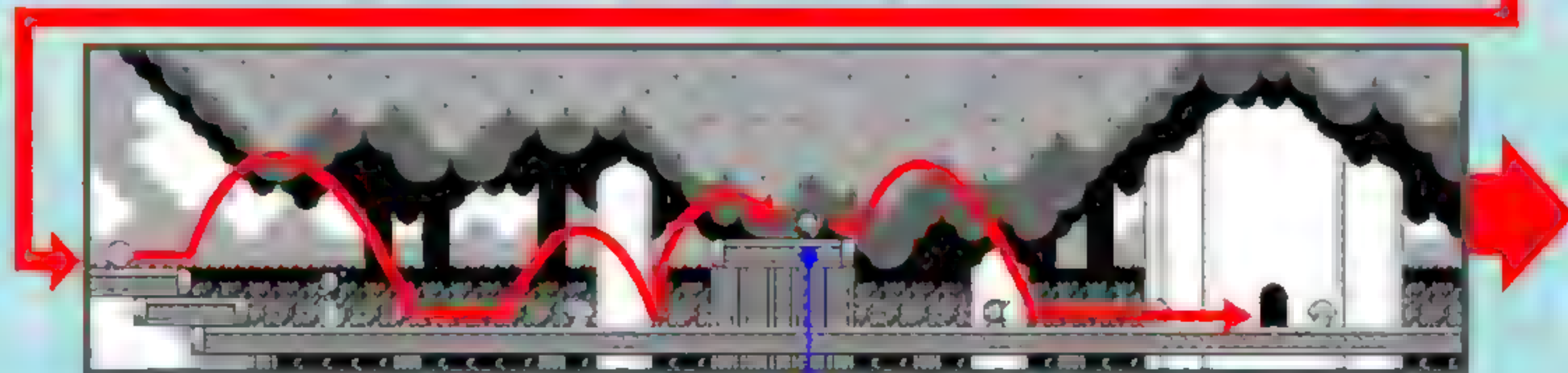
Risucchia questo Waddle Dee (ti servirà presto) e riprendi a correre. Poi salta fino in cima all'ultimo gradino.

Espelli il Waddle Dee che hai risucchiato per colpire il Piopio e procedi.



Il pasto è posticipato

Per risucchiare i nemici, Kirby deve fermarsi; perciò, prova piuttosto a saltarli e a evitarli. Con il giusto tempismo puoi anche scivolare sotto di loro.



Scivola, Kirby!

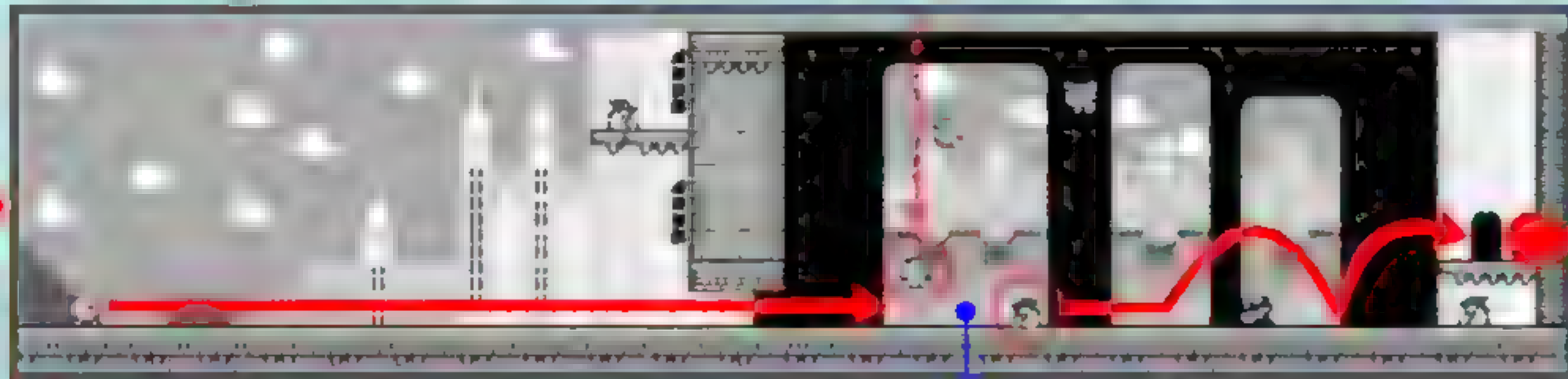
Usa $\oplus + \text{A}$ o $\oplus + \text{B}$ per scivolare (puoi infliggere danni ai nemici).



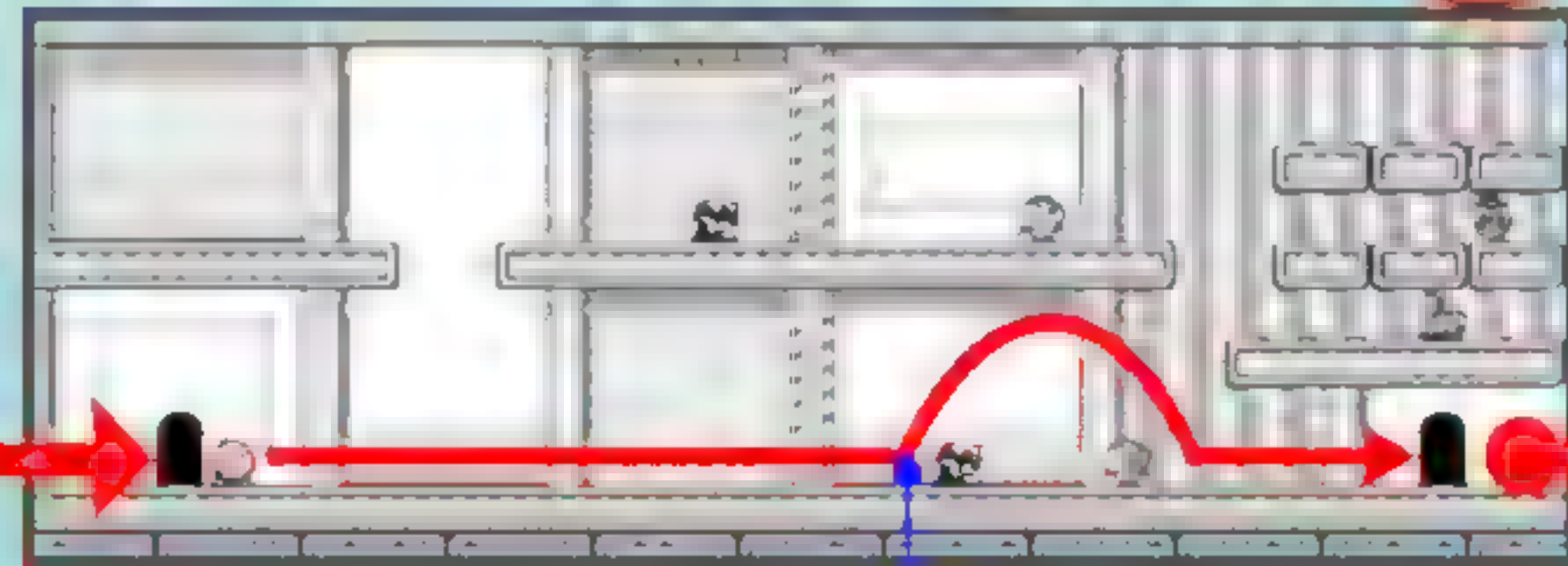
Risucchia il secondo Bomby Bros. Jr., supera il successivo saltando ed espelli il nemico per colpire il Cozy.



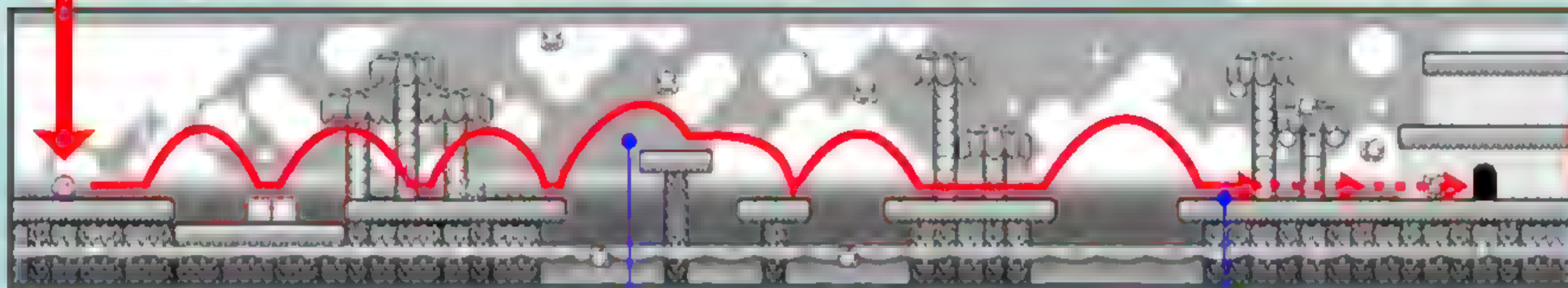
Tutti i trucchetti nero su bianco!



Fai attenzione al Waddle Dee in caduta. Risucchialo e poi espellilo per colpire la Maga Spazzolina.



Corri verso lo Shotzo, poi salta all'ultimo momento per evitare sia lui che il Waddle Dee con un balzo.



In questa zona del livello ti verranno addosso parecchi Squishy, ma tu pensa soltanto a correre.



Non farti colpire dalle noci di cocco che cadono. Puoi anche scivolare due volte per superarle indenne.



Tutti i trucchetti nero su bianco!

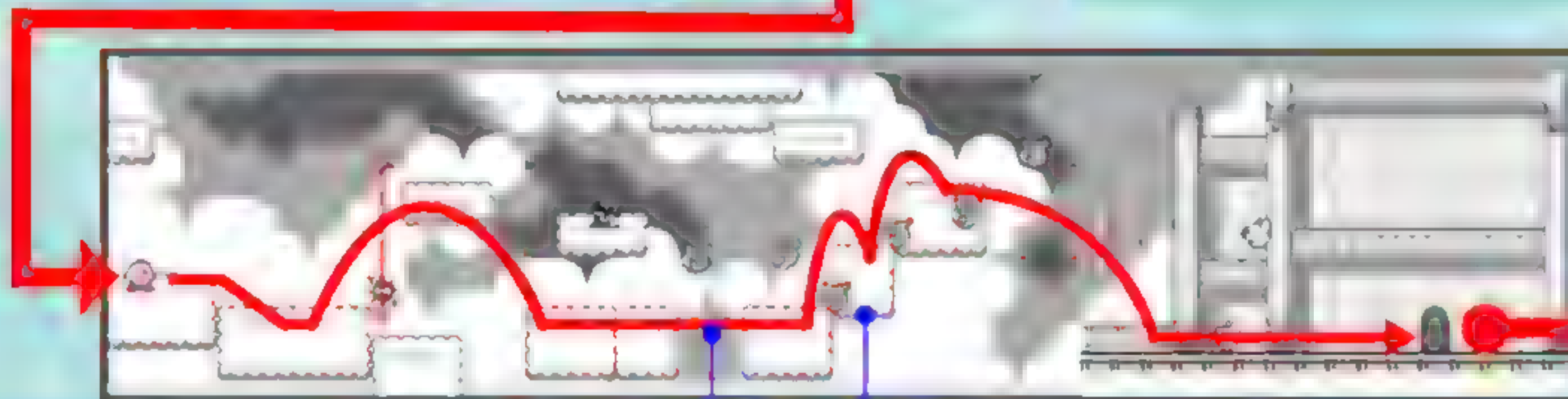


Prendi il volo evitando gli attacchi di Duc de' Zac. Manca pochissimo!

Ti attendono altre noci di cocco, quindi fai attenzione. Risucchia il Kabu ed espellilo contro la noce di cocco prima che questa esploda.



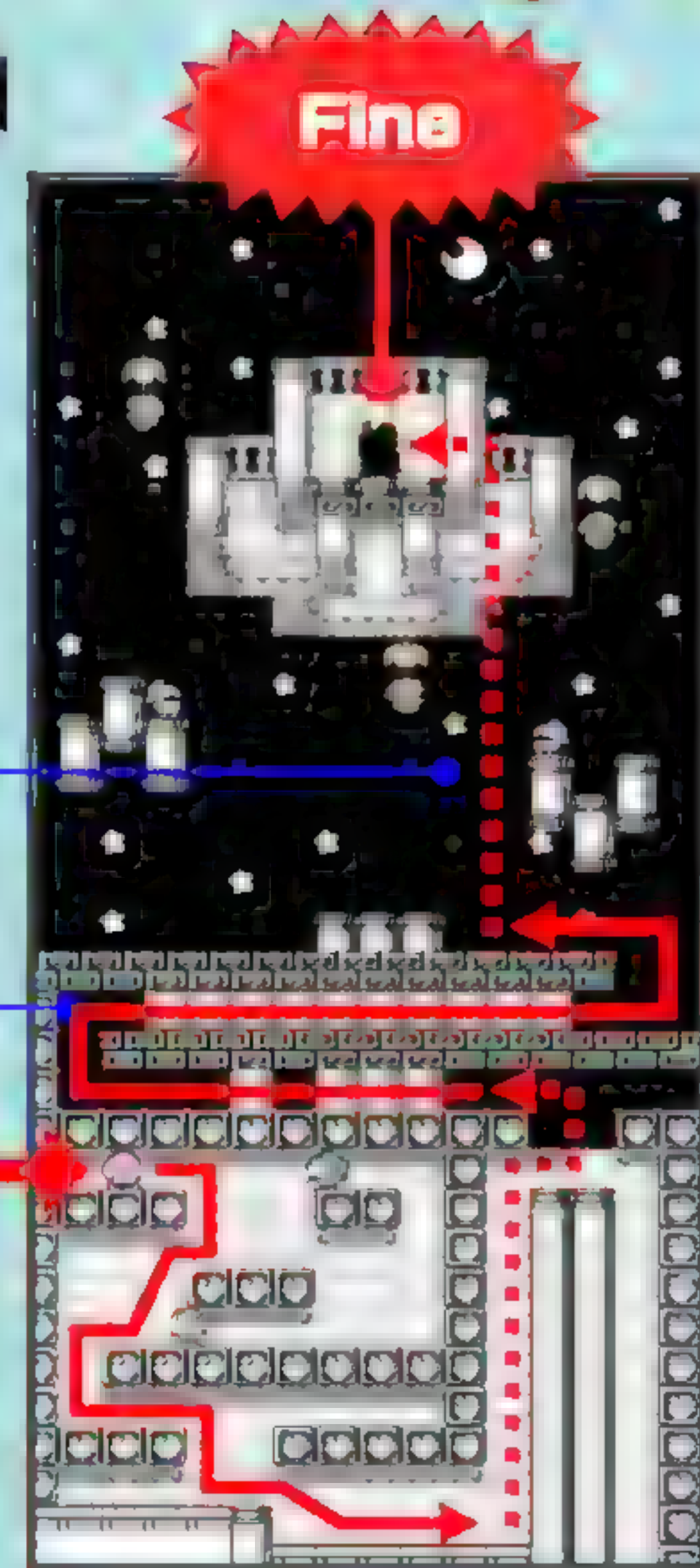
Scivola sulle pietre e continua a procedere.



Scivola per superare lo spazio tra le due nuvole e passare sotto lo Scarfy.



Qui di Scarfy ce ne sono parecchi, ma non temere: puoi superarli senza farti colpire.



METROID

Fine

Presto, via dal Pianeta Zebes!

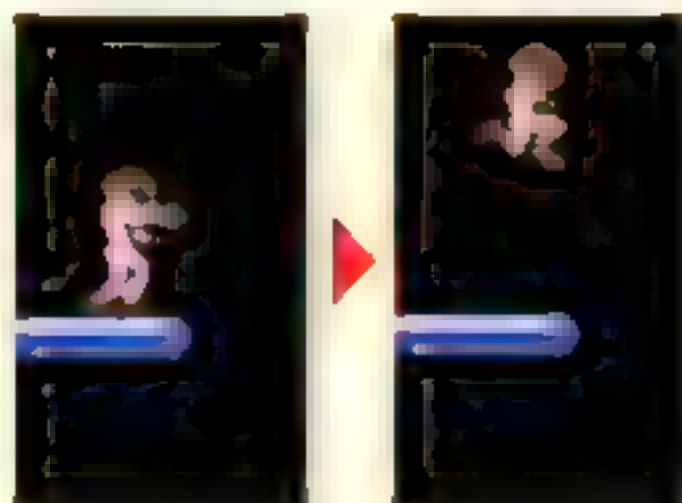


Salto lungo o controllato?

Esistono due tipi di salto: uno fa coprire maggiore distanza, l'altro è più preciso... ma servono entrambi!

Salto normale (A)

Questo salto si controlla con \oplus e consente atterraggi precisi. Più a lungo tieni premuto Δ , più in alto puoi saltare.



Salto Rotante (\oplus + Δ)

Questo salto copre una distanza maggiore se viene eseguito dopo aver preso la rincorsa, ma è più difficile controllarlo usando \oplus .



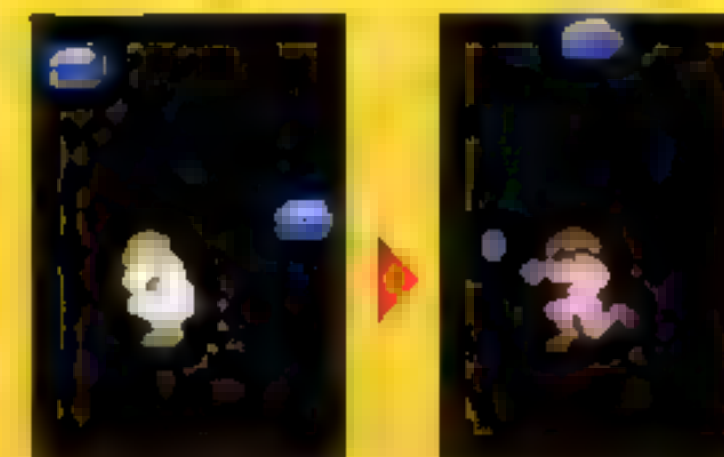
Ricorda: la chiave del successo è mantenere calma e sangue freddo!

La fretta è cattiva consigliera! Anche verso la fine, continua con pazienza poiché, nell'ultima fase, la disposizione degli appoggi cambia leggermente. Poi usa \oplus sull'ascensore per fuggire.



Riprendi il controllo

Premi Δ per sparare mentre stai eseguendo un Salto Rotante e lo convertirai in un salto normale, riacquistando così maggiore controllo.



Lo schema si ripete

Le piattaforme sono disposte secondo uno schema ripetitivo con cui puoi prendere dimestichezza. Spostati usando soprattutto il salto normale per atterrare con più precisione.



Inizio

3 consigli per trovare in fretta la principessa!



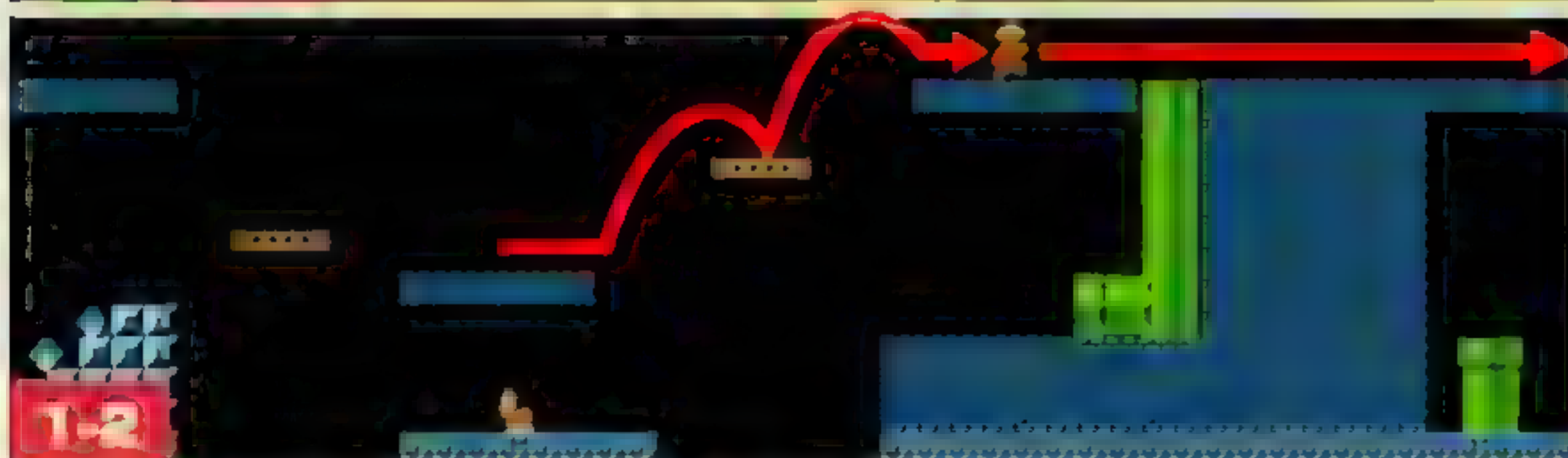
Teletrasporto! Teletrasporto!



Prendi ogni scorciatoia possibile

Per completare il mondo 8-4 partendo dal mondo 1-1 devi affrontare ben 32 livelli. Invece, seguendo i nostri consigli, li ridurrai a 8. Continua a leggere e risparmierai una valanga di tempo.

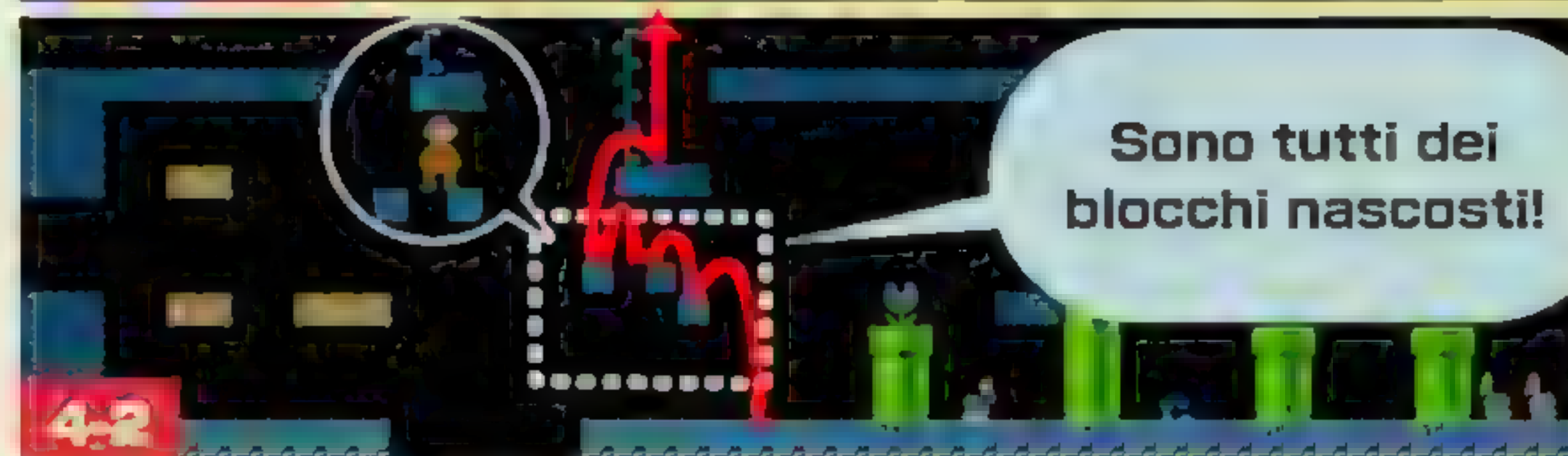
Teletrasportati dal mondo 1-2 al mondo 4-1.



Usa l'ascensore subito prima di entrare nel tubo per prendere la via in alto e corri verso destra. Una volta nella zona teletrasporto, entra nel tubo 4.



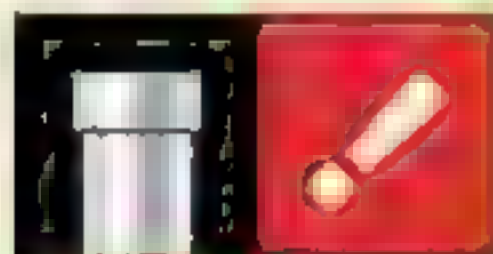
Teletrasportati dal mondo 4-2 al mondo 8-1.



Subito dopo il primo ascensore ci sono dei blocchi nascosti. Usali come gradini per colpire il blocco con il viticcio, poi salici fino alla zona teletrasporto ed entra nel tubo 8.



3 consigli per trovare in fretta la principessa!



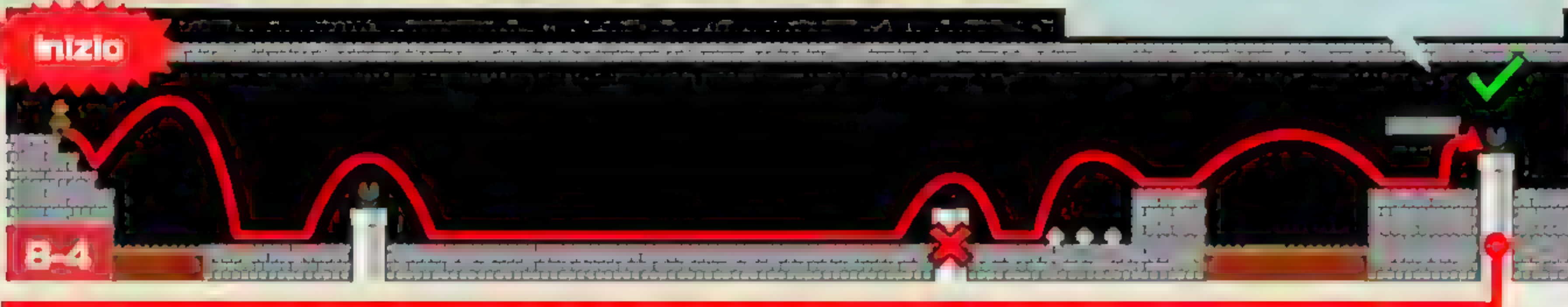
Segui il percorso indicato
per superare il mondo 8-4.

Entra nel tubo situato
subito dopo la lava.

Occhio ai tubi giusti!

Corri senza entrare nei
tubi e tornerai sui tuoi
passi, ma entra nel tubo
sbagliato e ripartirai dal
mondo 8-4. Memorizza
bene quali tubi usare per
risparmiare tempo. La
principessa è vicina!

Inizio

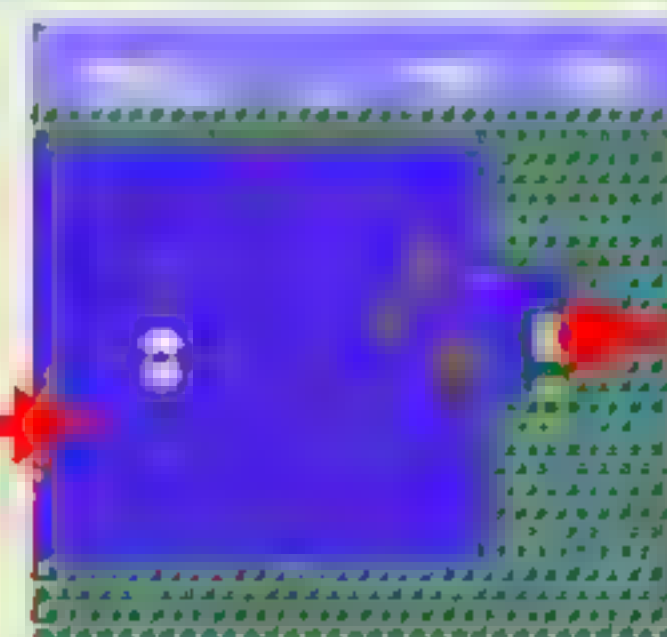
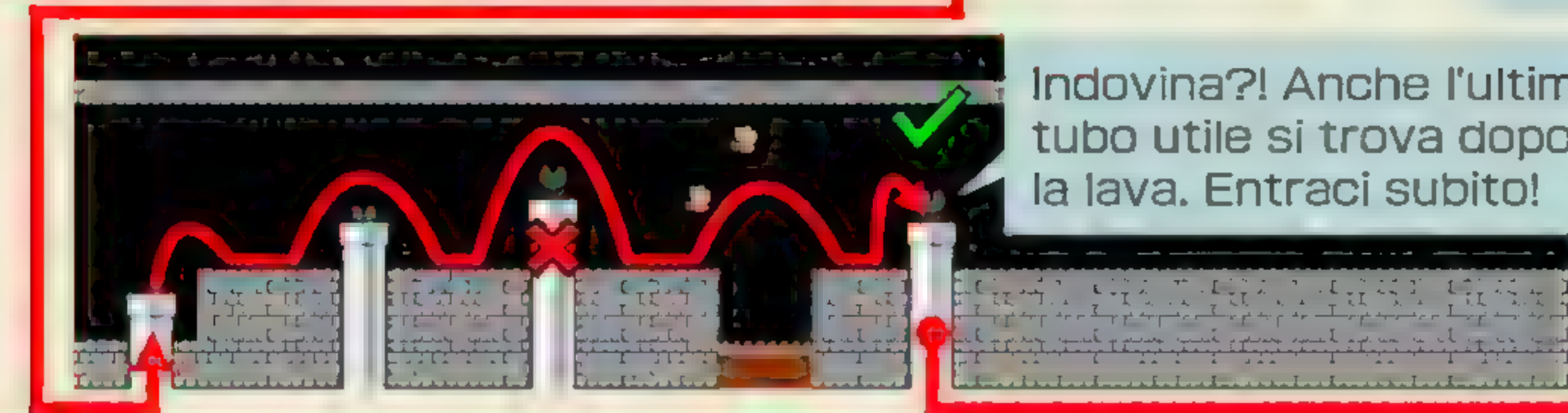


L'altro tubo utile si trova
dopo la lava. Usa il blocco
nascosto per raggiungerlo.

Supera l'area sott'acqua
e continua a procedere.

Afferra l'ascia!

Indovina?! Anche l'ultimo
tubo utile si trova dopo
la lava. Entraci subito!



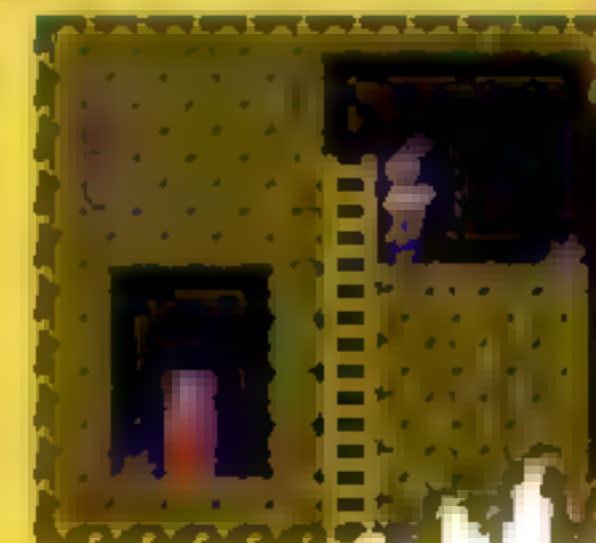
Il mondo 1-1 di corsa!

Inizio

Fine

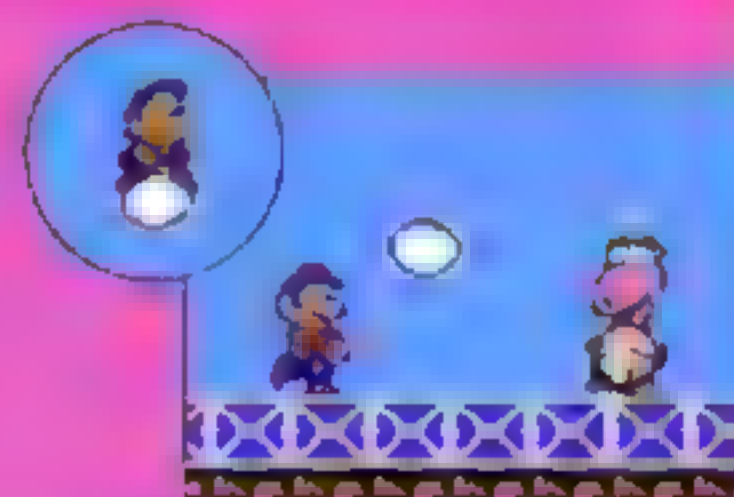
Fai breccia nel muro

Quando la bomba lampeggia, tienila per meno di un secondo, poi lasciala e apri un varco nel muro.



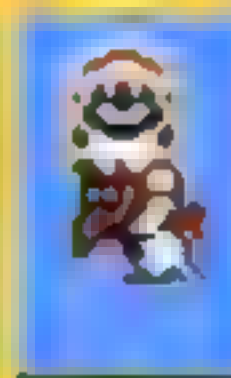
BOMBA

Strutzi ti sputerà contro un uovo ogni 4 secondi circa. Sali sull'uovo, prendilo e poi lancialo per colpire Strutzi.



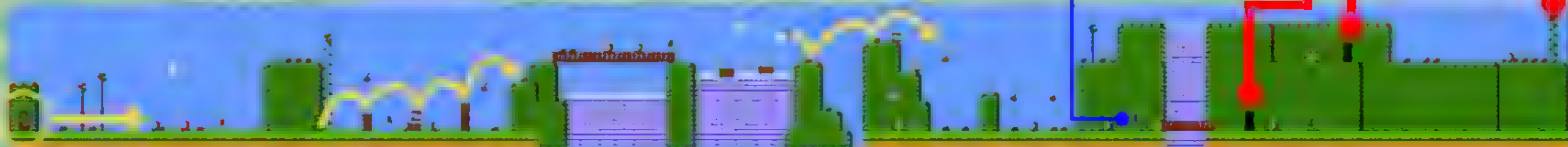
Usa i nemici per le scorciatoie

Esegui un salto caricato in testa al nemico e vai sulla piattaforma.



Per eseguirlo usa **+** e premi **A** quando Mario lampeggia.

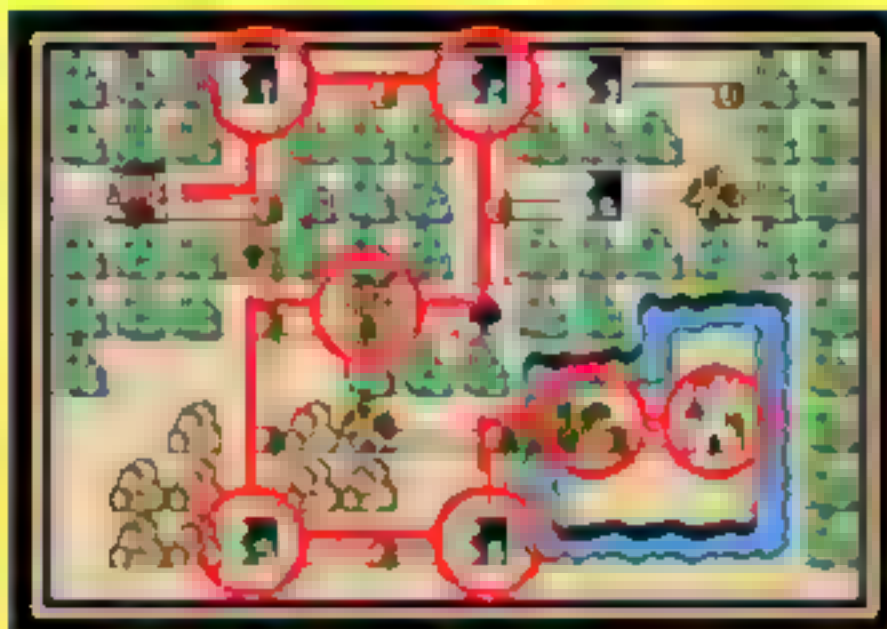
Questa via è più lunga!



Completa Prateria con 6 facili consigli!

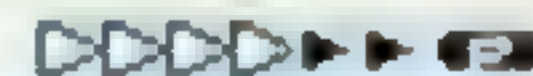
Prendi il percorso più veloce

Questa mappa indica la via più breve per completare il mondo 1. Ignora i livelli 1-3 e 1-4 e pensa ad affrontare gli altri.



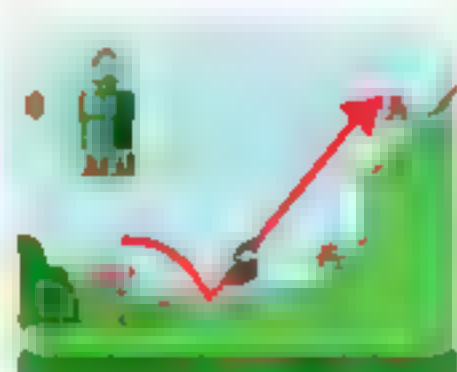
Fai aumentare l'indicatore e salta!

Se scatti con **+** + **O**, l'indicatore mostrato sotto si riempirà. Quando la "P" lampeggia, puoi saltare ancora più in alto.

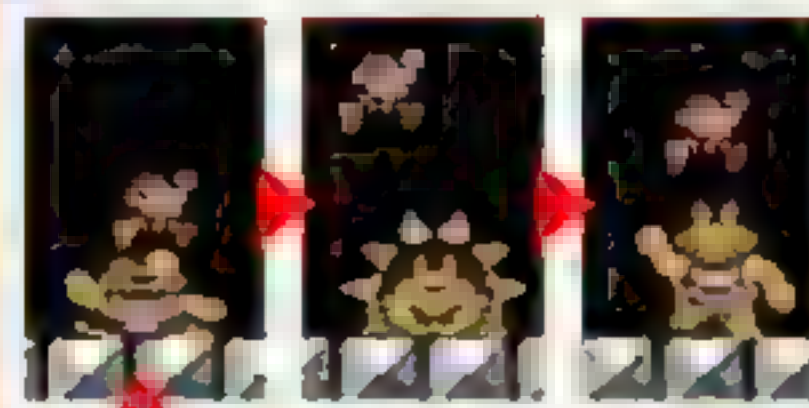


1 Livelli 1-1 e 1-2 in fretta e furia

Fai aumentare al massimo l'indicatore in questi due livelli e salta. Se esegui i salti come mostrato nell'immagine, andrai ancora più in alto.



2 Nessuna pietà per Boom Boom



Salta su Boom Boom prima che inizi a muoversi, e poi ancora quando si rimette in piedi.

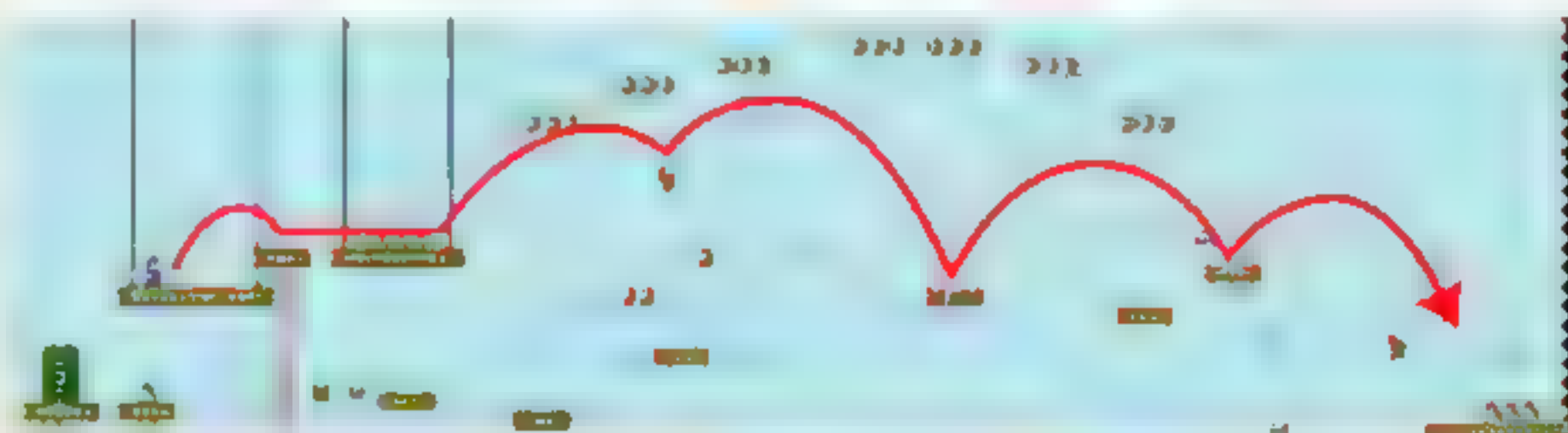
3 Livello 1-5 di volata

Andrai più veloce se scivoli sui pendii con **+** e potrai anche travolgere i nemici. Cosa potresti mai desiderare di più?



4 Livello 1-6 con cautela, ma in fretta

Trova il coraggio e risparmierai tempo.

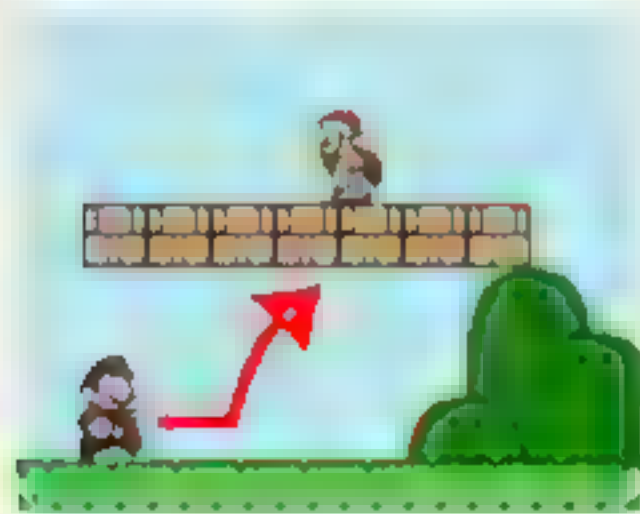


Completa Prateria con 6 facili consigli!



5

Affrontare il Martelkoopas

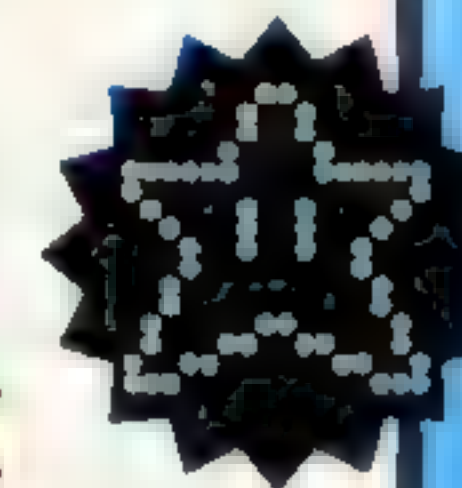


Il modo più facile per sconfiggere il Martelkoopas è colpendo da sotto il blocco su cui si trova. Poi, vai subito a prendere il forziere che apparirà.



Le carte non devono essere uguali

Alla fine di alcuni livelli otterrai una carta. Se 3 sono uguali, partiranno dei fuochi d'artificio che, però, ti faranno perdere tempo. Meglio che non siano tutte uguali.

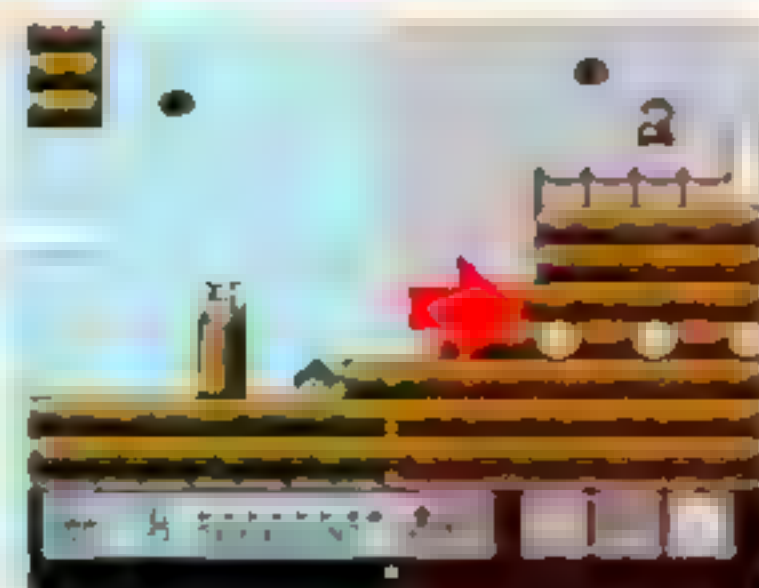


6

Ma chi è al timone?



Questo livello scorre automaticamente, e sempre più in fretta. Evita di farti colpire da cannoni e Pallottoli Bill mentre avanzi. Cerca di rimanere nella parte destra dello schermo così, appena appare il tubo a poppa, puoi entrarci subito!



Il tubo ti condurrà dal Bowserotto Larry. Saltaci sopra, poi evita il suo salto e attaccalo di nuovo nello stesso modo. Dopo averlo sconfitto, prendi lo scettro e ridallo al re. Fine!



Fine



SUPER MARIO Bros.

THE 1001 LEVELS

Livello 8-2 di corsa!



Ignora nemici e funghi, corri e basta

Per fare il più in fretta possibile non devi fermarti.
Pensa soltanto a correre.

Ignora pure il super fungo e sorvola la piattaforma con un salto.

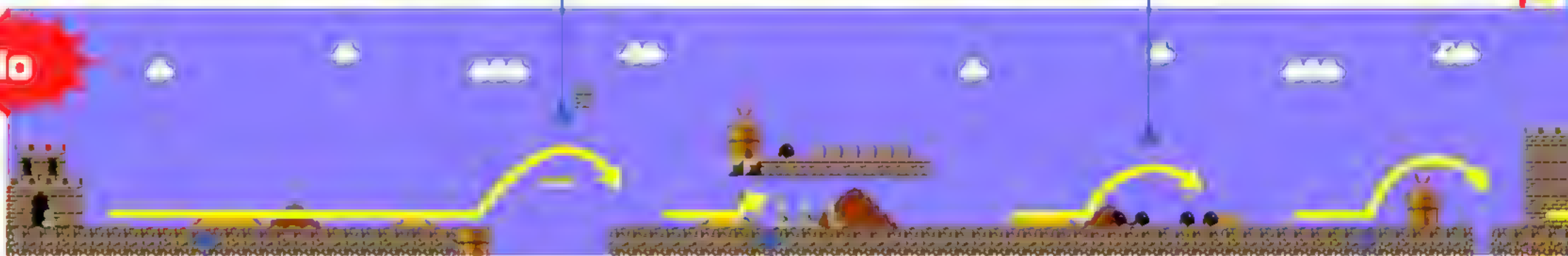


Ti verranno incontro 4 Nelle: sorvolale tutte con un salto.



*Il vento sussurra
"Volta pagina!"*

Inizio



Tieni premuto il pulsante **B** già durante il conto alla rovescia e parti a razzo.

Supera i Koopa saltando e non fermarti se li colpisci.



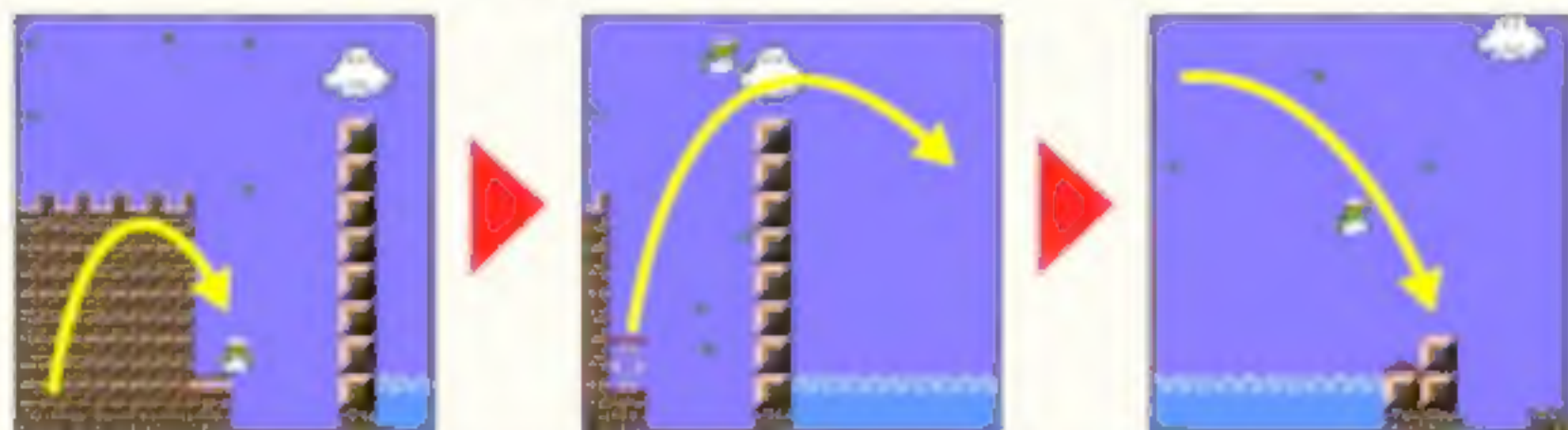
Salta prima del tubo per superare la Pianta Piranha.



Livello 8-2 di corsa!

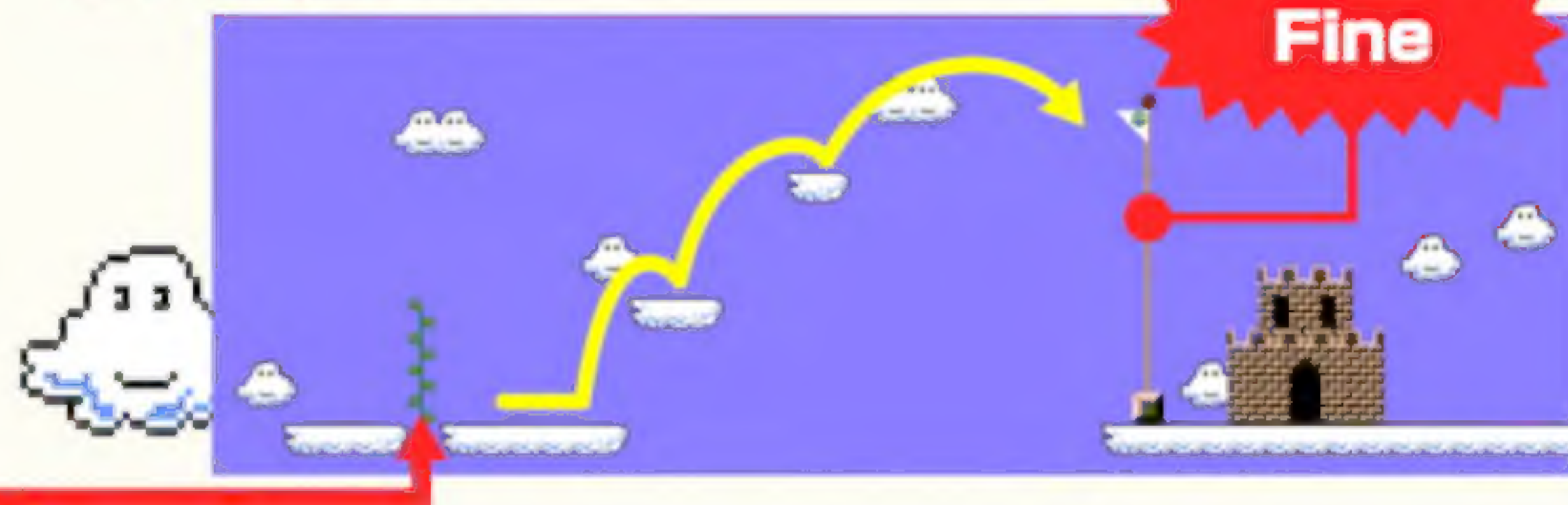
Non farti bloccare da questi blocchi

Approfitta della forza del vento e di un rimbalzo per saltare più in alto. Sali sul blocco indicato e poi da lì raggiungi l'ultimo appoggio.



Da qui in poi ci sono solo muri e tubi. Se entri in un tubo, tornerai a metà del livello.

Non manca molto alla fine, ci sei quasi!



Saltare bene qui è fondamentale

Un ultimo sforzo! Salta sul Paratroopa per colpire il blocco sopra di lui e poi sali sul viticcio. È l'unico modo per completare il livello.





Raggiungi la Triforza in fretta!



Trova le 4 chiavi!

Segui le frecce rosse.
Non entrare in ogni stanza.
Ignora i nemici senza
chiave.
Sconfiggi il boss e prendi
la Triforza.

Concentrati sul
nemico con la chiave!

Sconfiggi Aquamentus!

Lanciati all'attacco e mira alla
testa! Anche se subisci danni,
continua a menare fendenti!



Fine

**Prendi la
Triforza!**



Un momento... Chi ha la chiave?



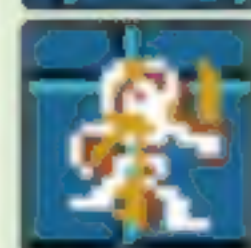
Sconfiggi tutti gli stalfos nella
stanza e la chiave apparirà!

Giù le mani, Mano rapace!



Se ti avvicini troppo a un muro,
questa creatura ti agguanterà
e dovrai ricominciare dall'inizio!

Riduci la ricerca... all'osso



Lo stalfos con un aspetto
diverso dagli altri ha la chiave.
Tieni gli occhi bene aperti!



Non andare qui, ma
nella stanza a destra!



Inizio



Toccata e fuga a Palazzo Parapa!

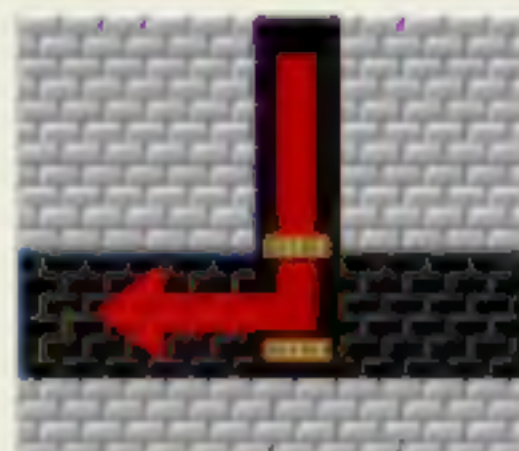
Bastano due chiavi

Per la via più breve bastano due chiavi! Salta quanti più nemici possibile, sconfiggi il boss e inserisci il cristallo nella statua per completare il palazzo.

Inizio



Vai subito a sinistra



Gira a sinistra appena ti trovi sottoterra e vai subito a prendere la prima chiave.



La chiave del successo



Prendila colpendola con la spada. Poi, torna indietro e procedi.



Non restare sulla soglia



Una volta presa la chiave puoi entrare e procedere oltre, ma tieni duro poiché non è ancora finita!

Ignora l'ascensore e continua a procedere



Toccata e fuga a Palazzo Parapa!

Sali a prendere
la seconda
chiave!

Per curarsi ci
vuole tempo...

Prendi la chiave e torna indietro



Dopo averla presa, torna
indietro all'ascensore usato
per salire e stavolta scendi
fino in fondo.

Mostri in vista!

Se affronti un guerriero
d'acciaio, salta e premi **B**
per attaccarlo con la spada
mentre atterri. Puoi anche
usare l'incantesimo Scudo.



Il punto debole è la testa!

Ora devi affrontare il boss,
Horsehead! Colpisci la testa
con attacchi in salto e, dopo
averlo sconfitto, prendi la
chiave e continua.

Fine

